

Indice

5 Introduzione

PARTE PRIMA

La lettura

- 11 I.
Lettura come dialogo con gli autori: un mito fra Petrarca, Erasmo e Tasso
- 27 II.
Tra parole e immagini: per una tipologia cinquecentesca del lettore creativo
1. Interpretazione e invenzione 27 2. Ermeneutica sapienziale 29 3. Il gioco dei possibili 33 4. Tra metafisica e retorica 38 5. La moltiplicazione del testo 42
6. Una galleria di immagini 45 7. Dalla scrittura all'interpretazione, e viceversa 48
8. Appropriazione 55
- 59 III.
Come Giordano Bruno legge l'Ariosto

PARTE SECONDA

Tra parole e immagini

- 85 IV.
Memoria e oblio nel *De remediis* di Petrarca e una immagine di Sebastian Brant

- 109 V.
Emblemi e arte della memoria: alcune note su invenzione e ricezione
- 133 VI
Il ritratto di un nuovo Ulisse: il programma iconografico dell'Aldrovandi per la sua villa di campagna
1. *Nomina sunt omina* 133 2. Ulisse reinterpretato 139 3. Come lavorava l'Aldrovandi: *l'inventio* e la *dispositio* 145 4. La *fabula* tra memoria e visualizzazione 148 5. Le istruzioni al pittore 152 6. Gli emblemi 153 7. Le iscrizioni e i ritratti 165

PARTE TERZA

Il gioco dell'utopia

- 173 VII
Le città utopiche del Cinquecento italiano: giochi di spazio e di saperi
1. Il *Libro di Sindbad* e *La città del Sole* 173 2. Utopie: giochi di spazio e di saperi 175 3. Il *Mondo savio* di Anton Francesco Doni 179 4. *La Città felice* di Francesco Patrizi da Cherso 185 5. *La città del Sole* di Tommaso Campanella 188
- 193 VIII
Il mondo utopico e il mondo dei cornuti: plagio e paradosso nelle traduzioni di Gabriel Chappuys
1. Scrittura (e traduzione) come *ars combinatoria* 193 2. Gabriel Chappuys fra Anton Francesco Doni e Giovan Battista Modio. 194 3. Il Convito del Modio: un gioco erudito e carnevalesco 204

- 217 IX
Il letterato come giocatore e la serietà del gioco nelle *Carte parlanti* di Pietro Aretino

PARTE QUARTA

Memoria e scrittura

- 235 X
Erasmus e Camillo: il dibattito sull'imitazione
1. L'autore, il testo e il suo doppio 235 2. Il ciceroniano di Erasmo: automa senz'anima e/o pagano mascherato 242 3. Erasmo e Camillo: il gioco delle maschere 246 4. L'unità e la pluralità 248 5. Come si crea la perfezione 250 6. L'imitazione e

l'artificio 252 7. La storia: dalla quantità alla qualità 254 8. Una galassia di testi 255 9. Il teatro: la macchina per l'imitazione classicista 257 10. L'idea 260 11. Il teatro dell'architettura 265

269 XI

La formazione del canone nel Cinquecento. Criteri di valore e stile personale

1. Nostalgia e speranza 269 2. I caratteri del canone 272 3. I criteri 272 4. Uno vs molteplice 275 5. L'eternità 277 6. Lo stile personale 279 7. La memoria 286 8. Le novità della storia 288

291 XII

Scrittura e arte della memoria. Pico, Camillo, Campanella

1. Il giovanissimo Pico: indizi di pratiche mnemoniche 291 2. L'esegesi sapienziale fra memoria e scrittura 298 3. Pico e Camillo: l'emergere del tema della memoria 303 4. Devozione e arte della memoria 310 5. Pico e Campanella: la dissoluzione dell'arte della memoria 311

PARTE QUINTA

Il poema cavalleresco

317 XIII

Il viaggio e il gioco: due noterelle ariostesche

1. Il viaggio 317 2. Il gioco 330

335 XIV

La memoria dell'eroe. *Gerusalemme liberata*, canto VIII

1. Imitazione e memoria nel Cinquecento 335 2. Il Tasso e la cultura della memoria 343 3. Svenno e il codice dell'esemplarità 344 4. Aggiustamenti di regia e potere delle immagini 352 5. La ricostruzione dell'uso esemplare delle immagini 357

363 A proposito di *Gerusalemme liberata* XIV, 36-38 (accettando una provocazione di Galileo)